



# UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

## TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Motivación en el aula de economía a partir de los juegos de rol

Autor/es

ÁLVARO GÓMEZ NOÉ

Director/es

MARÍA REYES LORENTE ANTOÑANZAS

Facultad

Escuela de Máster y Doctorado de la Universidad de La Rioja

Titulación

Máster Universitario en Profesorado, especialidad Economía

Departamento

ECONOMÍA Y EMPRESA

Curso académico

2017-18



***Motivación en el aula de economía a partir de los juegos de rol***, de ÁLVARO GÓMEZ NOÉ

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

© El autor, 2018

© Universidad de La Rioja, 2018

[publicaciones.unirioja.es](http://publicaciones.unirioja.es)

E-mail: [publicaciones@unirioja.es](mailto:publicaciones@unirioja.es)

**Trabajo de Fin de Máster**

# **Motivación en el aula de economía a partir de los juegos de rol**

Autor:

*Álvaro Gómez Noé*

Tutora: M<sup>a</sup> Reyes Lorente Antoñanzas

**Máster en Profesorado, Economía (M01A)**

**Escuela de Máster y Doctorado**



**UNIVERSIDAD  
DE LA RIOJA**

**AÑO ACADÉMICO: 2017/2018**

## **Resumen**

Este trabajo recoge la evolución experimentada con el paso de los años en la enseñanza y el aprendizaje, a partir de un análisis de las distintas teorías que han intentado dar respuesta a un proceso tan complejo. Además, nos centraremos en la influencia en el mismo del componente motivacional del alumno, así como en la búsqueda de una estrategia (el juego de rol) que nos permita acercar la realidad económica al aula, con el objetivo de involucrar al alumnado con la asignatura y potenciar su rendimiento.

## **Summary**

This work collects the evolution experienced over the years in teaching and learning, from an analysis of the different theories that have tried to respond such a complex process. In addition, we will focus on the influence of the motivational component in the student, as well as searching for a strategy (the role play) that allow us to bring the economic reality to the classroom, with the aim of involving students with the subject and improve its performance.

## **Palabras clave**

Motivación, enseñanza, aprendizaje, teorías, profesores, alumnos, economía, aula, juegos de rol.

## **Key words**

Motivation, teaching, learning, theories, teachers, students, economy, classroom, role plays.

## ÍNDICE

1. Introducción, justificación y objetivos
2. Marco teórico
  - 2.1 Plano legislativo de la enseñanza
  - 2.2 Evolución del proceso de enseñanza-aprendizaje
    - 2.2.1 Teorías conductistas
      - 2.2.1.1 El condicionamiento clásico
      - 2.2.1.2 El condicionamiento operante
      - 2.2.1.3 El condicionamiento vicario u observacional
    - 2.2.2 Teorías cognitivas
      - 2.2.2.1 Teorías clásicas del aprendizaje escolar
      - 2.2.2.2 Teorías del procesamiento de la información
    - 2.2.3 Otras teorías cognitivas
      - 2.2.3.1 El enfoque sociocultural
      - 2.2.3.2 El constructivismo
3. Estado de la cuestión. El papel de la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje
  - 3.1 Preocupación normativa por la cuestión
  - 3.2 Teorías para explicar la motivación de los alumnos
    - 3.2.1 La motivación desde el punto de vista conductista
    - 3.2.2 La motivación desde el punto de vista cognitivista
      - 3.2.3.1 Teoría de la motivación de logro de McClelland y Atkinson
      - 3.2.3.2 Teoría de Dweck y Elliot: las orientaciones de meta
      - 3.2.3.3 Teoría motivacional de Weiner
4. Estrategias para fomentar la motivación en el aula
5. El juego de rol
  - 5.1 Etapas para la implantación del juego de rol
6. El juego de rol aplicado a la asignatura de Economía de 1º de Bachillerato

6.1 Objetivos específicos de la asignatura

6.2 Otros objetivos que se pretende alcanzar con la implantación del juego de rol

6.3 Relación con las competencias clave

6.4 Evaluación del juego de rol

7. Ejemplos de juegos de rol en la asignatura de economía de 1º de Bachillerato

7.1 Juego de rol 1

7.2 Juego de rol 2

7.3 Juego de rol 3

7.4 Juego de rol 4

7.5 Juego de rol 5

7.6 Juegos de rol 6 y 7

8. Discusión

9. Conclusiones

10. Referencias

11. Anexos

11.1 Objetivos generales del Bachillerato

11.2 Objetivos específicos de la asignatura de economía de 1º de Bachillerato

11.3 Bloques, contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables de la asignatura de economía de 1º de Bachillerato

## **1. INTRODUCCIÓN, JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS**

La elaboración del presente TFM parte de los conocimientos adquiridos durante el Máster de Formación del Profesorado y de la observación realizada durante las prácticas correspondientes al mismo. Para su planteamiento me apoyo en los conocimientos teórico-prácticos adquirido durante este año, con la intención de que mi propuesta pueda servirme tanto a mí como a otros profesores en el futuro.

Basta con estar pendientes de todo cuanto sucede a nuestro alrededor para darnos cuenta de que vivimos en un mundo en constante cambio. Como pieza angular de la sociedad en la que vivimos, la educación no está exenta de dicha evolución, aunque quizá haya quien piense que la realidad que se vive en el aula hoy en día es similar a la que se vivía hace unos años.

Es suficiente con acercarse a un centro educativo para ver que esto no es así. Veremos en primer lugar, como los alumnos tienen cada vez acceso a un currículo más amplio, en función de hacia donde quieran guiar sus estudios o su posición laboral. Si además entramos en un aula, veremos como la organización del espacio y el tiempo ha cambiado, también encontramos docentes cada vez más preparados para desarrollar su labor, e incluso se ha abierto la puerta a herramientas que tienen la misión de facilitar tan complejo proceso, las nuevas tecnologías.

A simple vista, todo parece mucho más fácil para los alumnos en la actualidad, pero nos bastará con no salir del aula y asistir a una sesión de cualquier asignatura para observar una clara falta de motivación en algunos de ellos; no siguen la explicación, no participan, no realizan las tareas, no estudian, etc.

Quizá hasta hace no mucho tiempo se consideraba que quien tenía que hacer frente a dicha situación y corregir este tipo de actitudes era únicamente el alumno. Sin embargo, en una educación como la actual, que debe dirigirse y adaptarse a la variedad del alumnado y en la que el papel del docente es el de un guía que debe acompañar a la consecución de objetivos cabe preguntarse como docentes, o como futuro docentes si estamos haciendo todo lo que está en nuestra mano para llegar a aquellos alumnos con una menor predisposición hacia el aprendizaje.

Ante este problema al que debemos hacer frente como docentes se propone el desarrollo de nuevas estrategias, concretamente de la implantación del juego de rol en las aulas. El principal objetivo que pretendemos alcanzar con ello es el fomento de la motivación en el aula, tanto entre los alumnos más predispuestos como en aquellos menos enganchados a la clase. Este objetivo es resultado de otros más pequeños como el acercamiento de la realidad al aula o el fomento del trabajo cooperativo, que sin duda serán fundamentales para el desarrollo de aprendizajes significativos compartidos entre los alumnos y el docente.



## **2. MARCO TEÓRICO**

Para la realización del presente trabajo, resulta fundamental una primera aproximación al plano legislativo que regula la educación en las aulas, para posteriormente desarrollar una propuesta atendiendo a la evolución acontecida en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **2.1 Plano legislativo de la enseñanza**

De acuerdo a la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de Diciembre, para la mejora de la calidad educativa (popularmente llamada LOMCE) la enseñanza debe girar en torno a una serie de principios que se referencian a continuación y a los que pretendemos acercarnos con la propuesta metodológica a desarrollar.

En primer lugar, cabe señalar que el alumnado es el centro y la razón de ser de la educación por lo que la enseñanza debe ir dirigida a la formación de personas autónomas, críticas y con pensamiento propio, teniendo en cuenta las características y el talento de cada una de ellas.

Para ello, resulta fundamental la introducción de nuevos patrones de conducta y enfoques que permitan adecuar el sistema educativo a las emergentes demandas de aprendizaje, creando unas condiciones que permitan un desarrollo personal y profesional completo del alumnado.

Una sociedad más abierta, global y participativa demanda nuevos perfiles de ciudadanos y trabajadores, más sofisticados y diversificados, de igual manera que exige maneras alternativas de organización y gestión en las que se primen la colaboración y el trabajo en equipo, así como propuestas capaces de asumir que la verdadera fortaleza está en la mezcla de competencias y conocimientos diversos.

### **2.2 Evolución del proceso de enseñanza-aprendizaje**

La importancia del aprendizaje radica en que todo aquello que la persona o el alumno puede hacer es resultado de un aprendizaje previo. Por ello resulta fundamental conocer algunos de los mecanismos, modelos y leyes que han regido el concepto de aprendizaje a lo largo de la historia.

Los dos grandes enfoques conocidos a la hora de realizar un análisis acerca del resultado del aprendizaje son el conductista y el cognitivista. La diferencia fundamental entre ambos es que, para aquellos que defienden la

postura conductista, los procesos internos no son objeto de estudio mientras que para los cognitivistas la memoria o la motivación constituyen el objeto preferente de estudio. Se trata por tanto, de una evolución con el paso de los años hacia planteamientos más racionalistas, que consideran el aprendizaje como un proceso interno que es consecuencia de un cambio potencial en la capacidad del individuo para hacer algo.

Como base para la explicación de las diferentes concepciones existentes, encontramos infinidad de citas que pretenden describir este proceso, como por ejemplo la acuñada por Woolfock y McCune (1980) que teniendo en cuenta ambos enfoques señalan que; *“aprendizaje es un cambio relativamente estable en la capacidad del individuo, determinado por la experiencia”*. Esta y otras muchas definiciones coinciden en señalar el aprendizaje como el cambio experimentado por un ser, motivado por factores tanto internos como externos, que es observable y relativamente permanente.

A continuación, profundizaremos en los enfoques que han intentado dar respuesta a este complejo proceso. Del mismo modo, analizaremos su evolución a lo largo de la historia y el papel que ha tenido en dicha evolución la variable motivacional, considerada como una de las grandes responsables para que podemos hablar de éxito cuando nos referimos a la compleja tarea de enseñar y aprender.

### *2.2.1 Teorías conductistas*

Los mecanismos que han tratado de dar explicación a los distintos tipos de aprendizaje no son coincidentes a lo largo del último siglo. En este apartado comenzaremos con el análisis de la corriente conductista, que se centra fundamentalmente en el estudio de las dimensiones emocionales y motivacionales de la conducta observable. Dentro de dicha teoría tenemos el condicionamiento clásico, el condicionamiento operante y el condicionamiento vicario u observacional.

#### *2.2.1.1 El condicionamiento clásico*

El principal valedor de dicha teoría fue Pavlov y se trata del modelo que explica el proceso de aprendizaje de la forma más sencilla. Se basa en que el aprendizaje surge como respuesta ante determinados estímulos, mediante la

asociación por contigüidad entre estímulos incondicionados (aquellos que provocan una respuesta no aprendida) y neutros (aquellos que en un principio no generan ninguna reacción en el individuo). Estos últimos acaban por asociarse a los primeros, dando lugar dicha asociación a una respuesta condicionada, asociada al estímulo (Pavlov, 1927)

Se trata de una teoría que podemos aplicar a la realidad educativa que vivimos si analizamos las respuestas obtenidas por parte de los alumnos y que pueden ser tanto de tipo agradable como de temor o miedo, en función de la asociación que hagan de ella. En la situación de partida, tendríamos por tanto a la escuela y al profesorado como estímulos neutros y en función de la asociación que hagan los estudiantes con determinadas situaciones se convertirán en condicionados, ante los cuales se desarrollan sentimientos de acercamiento o rechazo (Klein, 1987)

Tomando lo anterior, la explicación que se pretende dar del aprendizaje tendría como base el tratar de asociar estímulos que en un principio serían neutros, con estímulos positivos que produzcan en los alumnos sentimientos agradables, de forma que todo lo relacionado con el entorno educativo quede asociado a reacciones emocionales lo más positivas posible para el alumno, que como hemos señalado con anterioridad, es el centro y razón de ser de la educación.

#### *2.2.1.2 El condicionamiento operante*

Las principales investigaciones referidas al aprendizaje de conductas operantes corresponden a Skinner, psicólogo estadounidense del siglo XX (destacado en el ámbito de la psicología experimental) y figura clave del conductismo. El propio Skinner (1938) define el condicionamiento operante como *“aquel cambio que se experimenta en la probabilidad de aparición de una conducta en un individuo”*.

De una forma más concreta, el condicionamiento operante es aquel que sucede cuando un individuo emite una respuesta de forma voluntaria ante un estímulo, a diferencia del condicionamiento clásico en el que la respuesta era automática.

Esta respuesta traerá consigo una consecuencia que puede ser de dos tipos: refuerzo o castigo, en función del significado que tenga para el

individuo. Dentro de estos dos tipos de consecuencias, distinguimos también entre refuerzos positivos, refuerzos negativos, castigos positivos y castigos negativos.

Acercándonos más a la situación educativa, dichas consecuencias quedan reflejadas, tomando referencias como Kazdin (1996), de la siguiente forma:

- El refuerzo positivo es aquel que hace que aumente la probabilidad de que se realice la conducta a la que va asociado, por ejemplo, si elogiamos al alumno cuando ha hecho algo bien.
- El refuerzo negativo, es aquel que incrementa la realización de una conducta para evitar una situación desagradable, por ejemplo, cuando un alumno dedica al estudio de un examen más horas de lo habitual. En otras palabras, consiste en incrementar una conducta que, en principio, no gusta al alumno (estudiar más horas) con el fin de obtener una consecuencia positiva (mejor resultado académico)
- El castigo positivo, se define como cualquier estímulo aversivo cuya presentación a la conducta disminuye la probabilidad de que ésta aparezca en el futuro, por ejemplo, una crítica del profesor hacia un alumno para que deje de tener una conducta agresiva.
- El castigo negativo, consiste en quitar al individuo un refuerzo positivo asociado a una conducta negativa que se quiere suprimir. Un ejemplo típico y que todos hemos vivido sería quitar a los alumnos el recreo (refuerzo positivo, algo que le gusta) cuando no tienen un comportamiento adecuado en clase (conducta negativa que se quiere suprimir).

#### *2.2.1.3 El condicionamiento vicario u observacional*

Esta última teoría conductista fue enunciada por Bandura (1982) quien define este tipo de aprendizaje como *“aquel que se produce mediante la observación del comportamiento de otros, no siendo necesario que el individuo realice la conducta para que la aprenda, basta con observar la conducta de otros”*. El objetivo del individuo que actúa como observador será por tanto obtener el mismo refuerzo que el obtenido por aquel al que ha observado.

Una de las grandes diferencias aportadas por Bandura respecto a sus antecesores desde el punto de vista conductista, fundamentalmente respecto a

Skinner, es el hecho de no focalizarse únicamente en estímulos externos, pues dicho autor considera que el aprendizaje se genera además de por estímulos externos, por estímulos internos y sociales (Beltrán, 1993).

La aproximación de dicho aprendizaje con el objetivo del trabajo parte del hecho de tener en cuenta variables como la edad, el sexo, el nivel intelectual o la personalidad del alumno. Esto nos permitirá ofrecer un aprendizaje individualizado en el que se tengan en cuenta las características de cada uno de ellos, uno de los grandes retos que afronta el sistema educativo en la actualidad.

### *2.2.2 Teorías cognitivas*

Las teorías cognitivas comienzan a desarrollarse a partir de una mayor importancia a las actividades internas que el individuo lleva a cabo a la hora de aprender, sin abandonar los factores externos que influyen sobre el sujeto. En cierto modo, el individuo pasa de ser un sujeto pasivo a un sujeto activo que interacciona con el medio y extrae información de aquello que le rodea, con el fin de alcanzar unas determinadas metas.

Uno de los pilares sobre los que se basa el cognitivismo es que el aprendizaje resulta de la construcción de conocimiento a partir de conocimientos ya almacenados en nuestra memoria, por lo que el aprendizaje no es más que una reorganización del conocimiento (Pozo, 2000)

El cognitivismo se divide a su vez en las teorías clásicas del aprendizaje escolar, en las que destaca la figura de Bruner y Ausubel, y las teorías de procesamiento de la información que atienden a cuestiones más complejas, como por ejemplo la actuación de los docentes desde el punto de vista cognitivo.

#### *2.2.2.1 Teorías clásicas del aprendizaje escolar*

Surgen a raíz de la dificultad encontrada a la hora de intentar trasladar los principios conductistas al aula. Una de las razones es que las teorías conductistas, no habían tenido como base lo acontecido en el aula, sino que nacieron para dar respuesta a otras situaciones y posteriormente se aplicaron en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto llevaba asociado la explicación de ciertos comportamientos de los alumnos, pero no recogían gran parte de los

aprendizajes que tienen lugar en los centros, tales como el aprendizaje de las distintas materias académicas.

Es por ello que, autores como Bruner y Ausubel, detectan la necesidad de desarrollar teorías enfocadas únicamente en el tipo de aprendizaje referido a la adquisición de conocimientos escolares (Bruner, 1960; Ausubel, 1968)

#### *a) El aprendizaje por descubrimiento de Bruner*

Este tipo de aprendizaje fue propuesto por Bruner, psicólogo estadounidense del siglo XX para quien la enseñanza se debía basar en el establecimiento de conexiones entre el aprendizaje y el pensamiento, de forma que los alumnos no se dediquen únicamente a almacenar nueva información, tal y como sucedía en los modelos conductistas, sino que sean capaces de conectarla con lo ya conocido. A partir de este salto, el alumno comprenderá el sentido de las cosas y construirá el conocimiento de su mundo (Bruner, 1960)

Para ello, será fundamental la labor del profesor que deberá guiar al alumno de forma que facilite que su conocimiento evolucione desde lo próximo a lo lejano, o lo que es lo mismo, desde lo particular a lo general. Es a partir de este momento, cuando surge en dicha teoría el estudio de las representaciones de Bruner (1966), que recoge el grado de información que el docente debe transmitir al alumnado, en función de la disciplina, etapa o situación educativa en la que nos encontremos.

El proceso de enseñanza-aprendizaje, evolucionará por tanto de la siguiente forma: en primer lugar, se ofrecen al alumno unos conceptos simples, para que posteriormente el alumno los relacione para establecer un nuevo concepto a partir de los mismos, siendo en todo momento el alumno partícipe del proceso y, con la guía del profesor, quien llega a la resolución del problema. De acuerdo a dicha teoría, el papel del profesor pasa a ser el de un acompañante que dirige al alumno, proporcionando la información adecuada para que el aprendizaje del alumno tome la dirección adecuada.

Algunas de las desventajas señaladas por autores como Ausubel ante dicha teoría son la dificultad para llevar a cabo dicho proceso por su duración, así como en grupos numerosos debido a la variedad de alumnado existente

#### *b) El aprendizaje por recepción de Ausubel*

Según Ausubel (1968), el aprendizaje es *“el resultado de la interacción que tiene lugar entre el nuevo material que va a ser aprendido y la estructura cognoscitiva existente, es una asimilación entre los viejos y nuevos significados para formar una estructura cognoscitiva más altamente diferenciada”*.

Para este autor, a diferencia de lo señalado por Bruner, el aprendizaje se produce por asimilación. Hablamos por tanto de un proceso de tipo deductivo que va de lo general a lo específico y en el que, para que tenga lugar un aprendizaje significativo el nuevo material debe adaptarse a la estructura cognoscitiva del alumno y éste presentar una actitud favorable hacia el proceso (García Madruga, 1990)

Para la aplicación de esta teoría en el aula se precisa que el método de enseñanza expositiva por parte del docente comience con una presentación de las ideas básicas para pasar posteriormente a los conceptos más específicos, teniendo siempre presente el desarrollo cognoscitivo del alumnado.

Esta teoría se ha enfrentado a algunas limitaciones por el hecho de focalizarse únicamente en los contenidos conceptuales (y no dar lugar a los procedimentales) o por la dificultad que plantea el conocimiento de la estructura cognitiva de cada alumno. Sin embargo, los modelos de Bruner y Ausubel han sido ampliamente aceptados por expertos en psicología educativa, que parecen coincidir en que el aprendizaje debe estar basado en la adquisición organizada de conocimientos que conecten con lo ya conocido.

#### *2.2.2.2 Teorías del procesamiento de la información*

Además de las teorías clásicas del aprendizaje, encontramos las teorías del procesamiento de la información, que explican el aprendizaje como un proceso en el que los estímulos del entorno son percibidos y transformados en información significativa que se almacena en la memoria para posteriormente recuperarse y transferirse a nuevas situaciones (Lindsay y Norman, 1977).

El desarrollo de dichas teorías va de la mano con el surgimiento de nuevas tendencias en el campo de la psicología cognitiva, destacando tres de ellas como especialmente relevantes para la investigación de los procesos de enseñanza y aprendizaje; el estudio de formas cada vez más complejas de

conducta cognitiva, el interés por la estructuración del conocimiento y la interacción entre pensamiento y aprendizaje.

Sin embargo, lo que realmente nos aportan dichas teorías para el trabajo elaborado es que pretenden describir como debe ser el comportamiento instructivo de los docentes desde el punto de vista del cognitivismo. Estas consideraciones quedan reflejadas en el modelo propuesto por Rosenshine y Stevens (1986).

En primer lugar, el docente comenzará la lección revisando los objetivos perseguidos con la misma, a partir de los cuales adaptará el contenido y dará explicaciones claras que faciliten la comprensión. Tras ello, y como consecuencia del papel activo que deben asumir los alumnos en el proceso, se les proporcionará un nivel alto de práctica, previa instrucción explícita del trabajo por parte del docente que tendrá el papel de guía del proceso y ofrecerá un feedback constante del mismo.

Además, los docentes deberán desarrollar una serie de estrategias que faciliten lo anterior. Según Beltrán (1993), distinguimos cuatro grandes grupos de estrategias:

- Estrategias de apoyo: son aquellas que involucran al alumno con el aprendizaje, también se conocen como estrategias motivacionales y afectivas.
- Estrategias de procesamiento: enfocadas hacia la adquisición de nueva información o la reestructuración de la ya existente, que permita alcanzar un aprendizaje significativo. Las más importantes son las de repetición (presente al comenzar la etapa escolar), selección (con posterioridad se es capaz de descartar lo irrelevante), organización (constituye el siguiente paso, a partir del establecimiento de relaciones con conceptos previos) y elaboración (es la más compleja, consiste en reestructurar el conocimiento).
- Estrategias de personalización: se relacionan tanto con los aspectos cognitivos como con los personales del individuo, siendo importantes aspectos como la creatividad o el pensamiento crítico.
- Estrategias meta-cognitivas: son aquellas que permiten el control y conocimiento propio. Esto nos permite planificar, regular y evaluar acciones propias.



### 2.2.3 Otras teorías cognitivas

Con posterioridad, surgieron otras teorías que, en cierta medida, reaccionaban contra el cognitivismo tradicional por el olvido de ciertos factores que también influyen en el aprendizaje.

#### 2.2.3.1 El enfoque sociocultural

La teoría de Vigotsky, principal valedor de dicho enfoque, gira en torno a la idea de que el conocimiento aparece ligado a diferentes contextos y situaciones que se desarrollan en ambientes particulares. Además, para Vigotsky el aprendizaje tiene un carácter social, por lo que para entender el desarrollo psicológico individual es necesario entender el sistema de relaciones sociales en las que vive y se desarrolla el individuo, producto de generaciones anteriores (Das y Gindis, 1995).

Desde un punto de vista más educativo, señala Vigotsky (1978) que todo aprendizaje en la escuela siempre tiene una historia previa, todo niño ya ha tenido experiencias antes de entrar en la fase escolar, por tanto aprendizaje y desarrollo están interrelacionados desde sus primeros días de vida. Distingue entre dos niveles evolutivos: el nivel de desarrollo real que comprende aquellas actividades que el individuo puede realizar por sí mismo y el nivel de desarrollo potencial que indica aquello que se puede realizar con la ayuda de otros. La distancia entre ambos niveles, recibe el nombre de zona de desarrollo próximo, por la que el alumno irá avanzando con la ayuda de un adulto u otros compañeros, hasta llegar al nivel de desarrollo potencial.

En principio, esta postura se enfrenta a aquellas que consideraban el aprendizaje y la cognición como algo universal, formal y simbólico, sin embargo, algunos autores apuestan por una postura intermedia, como Bredo (1994) que señala que *“la práctica sin la reflexión suena tan mal como la reflexión sin la práctica. La presunción de independencia es negar lo obvio”*.

#### 2.2.3.2 El constructivismo

En los últimos años, el constructivismo se ha convertido en un referente importante desde el punto de vista educativo. Los dos grandes principios que lo caracterizan son, en primer lugar, que el conocimiento es construido de manera

activa por el sujeto y, en segundo, que la principal función de la cognición es organizar la experiencia propia del sujeto, más que reflejar la realidad que pretende conocer. Se trata de principios muy ligados al cognitivismo y que surgen como consecuencia de dichas teorías (Aznar, 1992).

La primera consideración que debemos asumir es que el constructivismo no ha elaborado una serie de principios teóricos acerca de la práctica educativa, sino que éstos se desprenden de teorías anteriores, de las que se ha nutrido el enfoque constructivista. Fundamentalmente, de la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, las teorías del procesamiento de la información y la teoría sociocultural de Vigotsky, por lo que, como señala Coll (1996) *“es falaz hablar del constructivismo en singular, al menos en el ámbito de la educación”*.

Más allá de ello, el punto de vista constructivista ha servido para que comience a asentarse una teoría general de la educación y la enseñanza. Hay un acuerdo cada vez mayor entre psicólogos y educadores en que estamos ante un proceso en el que los individuos deben ser capaces de construir su propio aprendizaje aplicando el conocimiento previo y sus propios esquemas mentales. Al final del proceso, el conocimiento que los estudiantes hayan adquirido debe haber sido construido de forma activa por ellos mismos, por lo que la instrucción ya no se ve únicamente como la transmisión de conocimiento, sino como la provisión de guía y orientación al alumno.

La integración de las teorías cognitivas ha dotado a la enseñanza de nuevos recursos metodológicos y estrategias mediante el diseño de ambientes de aprendizaje que se aproximan a situaciones reales a través de actividades que involucren al individuo y lo hagan interactuar con otros. A través de la realización de tareas y resolución de problemas realistas, en interacción con otros estudiantes y el profesor, los estudiantes adquieren conocimiento (Billett, 1996).

### **3. ESTADO DE LA CUESTIÓN. EL PAPEL DE LA MOTIVACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

Tal y como hemos observado en el desarrollo previo, la motivación es una variable que adquiere una gran importancia cuando los distintos autores explican como sucede el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Woolfolk y McCune (1980) *“la motivación se define como algo que activa y orienta la conducta”*. En la misma línea, Santrock (2002) la define como *“el conjunto de razones por las que las personas se comportan de una determinada forma. El comportamiento motivado es vigoroso, dirigido y sostenido”*.

Parece asumirse por tanto que, independientemente de la influencia de otras variables, la motivación ayuda a entender las causas de los logros de los alumnos y explica su rendimiento académico.

#### **3.1 Preocupación normativa por la cuestión**

Hablamos de la motivación como un elemento imprescindible en el proceso de enseñanza aprendizaje y, vemos cómo va a tener un papel esencial en la consecución de algunos de los objetivos recogidos en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de Diciembre (ver anexo)

Dicho decreto, recoge los objetivos generales de la etapa de Bachillerato en la que nos centramos para realizar dicha propuesta y se considera que, entre otras cosas, un alumnado motivado afianzará los hábitos de estudio y disciplina que le permitan desarrollar eficazmente el aprendizaje, valorará críticamente la realidad, tendrá actitudes flexibles y de trabajo en equipo, etc.

#### **3.2 Teorías para explicar la motivación de los alumnos**

Ante la cuestión de qué es lo que motiva para realizar una determinada conducta, vamos a profundizar en las causas explicativas de la motivación para conductistas y cognitivistas.

##### **3.2.1 La motivación desde el punto de vista conductista**

Las teorías conductistas que tratan de explicar el componente motivacional se centran en las llevadas a cabo por autores como Pavlov, Skinner o Bandura, mencionadas con anterioridad.

Una de ellas es la teoría de la reducción del impulso de Hull, basada en principios homeostáticos, que relacionan la necesidad y el impulso (Pelachano 1973). De esta forma, ante desequilibrios internos, el mecanismo regulador del individuo se pone en marcha para recuperar el equilibrio perdido. Es por tanto dicho desequilibrio interno el que crea el estado de necesidad y hace aparecer el impulso que mueve al organismo a satisfacer una necesidad concreta. El ejemplo más sencillo que explica dicha teoría es beber agua (impulso) cuando se tiene sed (necesidad).

La teoría de Hull sufrió una ligera modificación por parte de Spence, autor también conductista, que consideraba que para que se produzca la conducta motivada no es necesaria una necesidad inicial.

Tras estos enfoques aparecieron otros de tipo conductista en los que el refuerzo cada vez adquiría mayor valor como incentivo. La aplicación educativa que obtenemos de ellos es que tendremos que descubrir y suministrar a cada alumno aquellos reforzadores que le son más eficaces y que provocarán unas respuestas que serán la explicación de la gran variedad de alumnos e inquietudes que encontramos en las aulas (Skinner, 1953)

### *3.2.2 La motivación desde el punto de vista cognitivista*

Desde el punto de vista cognitivista, la motivación surge de los pensamientos internos del individuo, de forma que las ideas, creencias y opiniones que tenga la persona sobre sí y sobre sus habilidades determinan el resultado de sus acciones. Dentro de este modelo, encontramos distintas teorías a las que hacemos referencia a continuación.

#### *3.2.2.1 Teoría de la motivación de logro de McClelland y Atkinson*

La base de dicha teoría es que la motivación resulta de dos necesidades contrapuestas, obtener éxito y evitar el fracaso. Si la motivación hacia el éxito es mayor que el temor al fracaso, la motivación resultante será positiva, mientras que si sucede lo contrario y se impone el fracaso, la motivación resultante será negativa (Atkinson, 1964).

Desde el punto de vista académico, estableceremos cuatro tipos de alumnos según sus necesidades motivacionales (McClelland, 1988). Distinguiremos entre aquellos orientados al éxito (muy implicados

en alcanzar el logro y no excesivamente ansiosos por el fracaso), sobre-esforzados (al igual que los anteriores muy implicados en lo que al logro se refiere aunque con una gran preocupación por fracasar), evitadores de fracaso (aquellos en los que pesa más la posibilidad de fracasar que de alcanzar el logro) y resignados al fracaso (o, en otras palabras, despreocupados por su futuro escolar). Además de lo puramente académico, la motivación del alumno también puede verse mermada por las expectativas percibidas de padres, profesores u otros compañeros (Pintrich y Garcia, 1991).

### 3.2.2.2 Teoría de Dweck y Elliot: las orientaciones de meta

La base de dicha teoría es que los alumnos pueden orientar el logro desde los puntos de vista del aprendizaje o del rendimiento. Los primeros buscan desarrollar nuevas habilidades y superar retos, atribuyendo los resultados obtenidos a causas internas como el esfuerzo mientras que los segundos se centrarán en tener éxito y quedar bien ante los demás, atribuyéndolo a causas externas como la suerte (Elliot y McGregor, 2001).

Independientemente de las atribuciones que hagan los alumnos, la educación actual debe orientar sus metas hacia el aprendizaje. Se trata de un proceso largo en el que se hará empleo de estrategias que favorezcan la motivación intrínseca del alumno que permitan alcanzar un aprendizaje significativo, en el que el profesor actuará como guía (Dweck y Elliot, 1983)

Metas de aprendizaje	Metas de rendimiento
Formas de afrontar las tareas	
1. Importancia del proceso	1. Importancia de los resultados
2. Errores como opción para aprender	2. Errores como fracasos
3. Resultado percibido como reto	3. Resultado percibido como amenaza
4. Prefieren tareas para aprender	4. Prefieren tareas para lucirse
5. Evaluación personal, flexible y de consecución a largo plazo	5. Evaluación rígida e inmediata
6. El profesor se considera como fuente de orientación y ayuda	6. El profesor se percibe como un juez
7. El refuerzo es intrínseco a la tarea	7. El refuerzo es extrínseco a la tarea
8. Atribución de éxitos a causas internas, competencia y esfuerzo	8. Atribución de éxitos a causas externas, poco controlables

Tabla 1: Orientaciones de meta, a partir de Dweck y Elliot (1983)

### 3.2.2.3 Teoría motivacional de Weiner

Parte de los supuestos de que las personas necesitan comprender y dominar su propia vida, así como el ambiente que les rodea y de la atribución causal que hacen de sus propias conductas y de las de los demás. Weiner (1986) define dichas causas como *“construcciones generadas por el que percibe, sea actor u observador, para tratar de explicar la relación entre una acción y un resultado”*.

Weiner matiza que los resultados no siempre desencadenarán un mismo proceso atribucional, ya que influirán aspectos como las expectativas del sujeto (si el resultado es inesperado es más probable que el individuo intente averiguar las causas del mismo), la importancia que tenga el resultado para el sujeto y si se considera que el resultado obtenido es positivo o negativo (Weiner, 2005).

Si bien, para explicar las atribuciones que los alumnos hacen de sus resultados, Weiner se basó en las conocidas como dimensiones de causalidad que dotan a las atribuciones de sentido y significado desde un punto de vista psicológico. Estas dimensiones son fundamentalmente el lugar y la estabilidad. El lugar se refiere a si el individuo concibe el resultado como algo interno o externo y la estabilidad tiene que ver con la temporalidad de la causa (si el sujeto la considera permanente o, por el contrario, temporal)

En la actualidad, parece ser que la posición más aceptada por distintos autores es que los mejores niveles de rendimiento académico se asocian con causas internas y relativamente estables, como la aptitud o el esfuerzo (Barca y Peralbo, 2002)

#### 4. ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR LA MOTIVACIÓN EN EL AULA

Con el análisis efectuado hasta ahora, hemos podido verificar como, en general, aquellos autores que han profundizado en el estudio del proceso de enseñanza-aprendizaje coinciden en que uno de los grandes problemas ante el que hacer frente es la falta de motivación del alumnado, tratándose además de una variable directamente relacionada con el rendimiento académico.

Para enfrentarse a este problema cada vez más recurrente en las aulas, Brophy (1986) propone una serie de estrategias que podrían llevar a la mejora motivacional de los alumnos y que las hemos dividido en 3 bloques.

En primer lugar, si queremos fomentar la motivación entre los alumnos debemos hacer del contenido algo atractivo para ellos, que llame su atención y les lleve a una situación de querer aprender. Para llegar a ello será fundamental organizar todo de forma que se favorezca el desarrollo integral del alumno y por último debemos ser capaces de crear en el aula un entorno que resulte familiar e ideal para potenciar las capacidades o habilidades de cada uno de ellos.

De una forma más amplia, podemos ver en la siguiente tabla las claves para motivar en el aula y todas ellas quedarán recogidas en los juegos de rol propuestos posteriormente.

¿Qué debemos hacer para motivar a los alumnos?		
En cuanto al contenido...	En cuanto a la organización...	En cuanto al entorno...
<ul style="list-style-type: none"><li>- Establecer un nivel de dificultad de acorde al alumno</li><li>- Adaptar las tareas a los intereses del alumno</li><li>- Realizar actividades prácticas de forma recurrente y variada</li><li>- Mostrar los propios intereses del profesor y de figuras sociales</li><li>- Hacer del contenido algo abstracto, personal, concreto y familiar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Definir objetivos de aprendizaje significativo</li><li>- Desarrollar estrategias de aprendizaje partiendo del nivel de cada alumno</li><li>- Relacionar esfuerzo y resultado</li><li>- Permitir elecciones y decisiones autónomas del alumno</li><li>- Inducir interés y curiosidad mediante ejemplificaciones</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Promover un entorno que genere confianza y proyectar entusiasmo</li><li>- Realizar entrenamiento atribucional</li><li>- Ofrecer recompensas ante conductas correctas</li><li>- Fomentar las relaciones en el aula y el aprendizaje cooperativo</li><li>- Dar retroalimentación inmediata</li></ul>

Tabla 2: Programa para motivar a los alumnos, a partir de Brophy (1986)

A la hora de llevar a cabo este tipo de programas, se propone seguir una serie de etapas tal y como señala Alonso (1992)

Antes de la puesta en marcha se recomienda orientar a los alumnos, fortalecer el sentimiento de autonomía personal y presentar las posibles situaciones de logro que despiertan en el alumno un sentimiento de motivación hacia la tarea.

Durante la tarea se pretende que, con la ayuda del profesor, los sujetos sean capaces de identificar sus propios errores y vuelvan a empezar si es necesario, aprendiendo a no decaer y haciendo uso del autorefuerto.

Por último, después de su puesta en marcha se propone a los alumnos que analicen las ideas que tenían antes y durante el desarrollo de la tarea para determinar cuáles de ellas les habían servido para resolver los problemas que se les presentaba. De esta forma, una vez finalizado proceso el alumno será capaz de identificar aquellos razonamientos que le son útiles y cuáles no son convenientes de utilizar para la consecución de la meta.



## 5. EL JUEGO DE ROL

Ante la necesidad de implantar en el sistema educativo nuevas estrategias y técnicas que nos guíen hacia el aprendizaje significativo propuesto por el constructivismo en el que los alumnos aprendan de forma activa, en base a sus conocimientos previos y con un alto componente motivacional, se plantea la introducción de los juegos de rol en el aula. Se trata de una técnica poca utilizada en la actualidad por parte de los docentes, pero que tal y como señalan diversos autores, garantizan que el estudiante adquiera un mayor protagonismo e interacción con sus conocimientos, habilidades y compañeros de clase.

Según Krain & Lantis (2006) *“mejoran la experiencia educativa ya que promueven el pensamiento crítico y las habilidades analíticas, ofreciendo a los estudiantes un nivel más profundo en la dinámica de intercambio político, el fomento de las competencias de comunicación oral y escrita y el fomento de la confianza de los estudiantes”*.

En la misma línea señala Ríos (1993) que *“la utilización de juegos de rol permite comprender y vivenciar la realidad de otras personas siguiendo un proceso empático. Es pues un procedimiento que ayuda a hacer más significativos ciertos aprendizajes en Ciencias Sociales... inicia al alumnado en el análisis de las motivaciones de otras personas (conocidos, desconocidos, históricos) y por tanto aumenta su comprensión y tolerancia hacia la diversidad de personas, de opiniones, de situaciones y de alternativas que nos rodean”*.

### 5.1 Etapas para la implantación del juego de rol

Para su puesta en práctica, estableceremos una serie de etapas en las que tomaremos una serie de consideraciones que nos acerquen a nuestro objetivo:

#### A) Antes de plantear el juego

- En primer lugar, es fundamental que el profesor conozca el juego y tenga una idea de los resultados a los que se puede llegar, para asociarlos a los objetivos de la asignatura y los alumnos.
- El juego debe tener una base de contenido asociado a la asignatura.

- Determinar el objetivo del juego dentro de la unidad didáctica o del bloque didáctico en el que se enmarque.
- Estimar el tiempo que va a llevarnos el desarrollo del juego.
- Crear un clima favorable en el aula, involucrando a los alumnos para que sean capaces de asumir los distintos roles.
- Crear juegos sencillos, pero no por ello vacíos de contenido. Los roles deben estar claramente definidos para que la interacción entre los alumnos sea satisfactoria.

#### B) Justo antes de empezar a jugar

- Realizar, si es posible, alguna actividad complementaria previa (repaso de lo visto en la unidad o bloque, visionado de un vídeo, alguna lectura...) que sitúe a los alumnos en el contexto bajo el que se va a trabajar.
- Indicar las reglas del juego y asegurarse de que todos las comprenden.
- Configurar los grupos (es importante procurar que en cada grupo haya perfiles distintos de alumnos: participativos, tímidos, con mayor dificultad para comunicarse, etc.)

#### C) Durante el juego

- Supervisar la actividad en los distintos grupos. Salvo extrema necesidad, no se realizarán correcciones durante el desarrollo de la misma pero sí realizaremos anotaciones de lo que vayamos observando.

#### D) Después del juego

- Realizar junto a los alumnos un breve debate sobre que les ha parecido el juego.
- Proporcionar a los alumnos una ficha en la que deberán responder a ciertas cuestiones del juego de forma más personal.
- Una vez los alumnos entregan la ficha completada, el docente comprobará que se han alcanzado los conocimientos u objetivos estimados.
- En caso de que parte del contenido no se haya trabajado de forma satisfactoria, plantear otras actividades que permitan incidir en ello.

## **6. EL JUEGO DE ROL APLICADO A LA ASIGNATURA DE ECONOMÍA DE 1º DE BACHILLERATO**

Para una aproximación más real de la técnica al aula, se propone la asignatura de Economía de 1º de Bachillerato como modelo. La razón por la que se elige dicha asignatura no es otra que la especialidad del máster, además de que es una asignatura con la que se estableció contacto durante la realización de las prácticas del mismo. En principio para la aplicación de los juegos de rol son indiferentes la asignatura y el curso, bastará con tener en cuenta y adaptar el contenido a las características del alumnado.

En el caso propuesto, tenemos alumnos de edades comprendidas entre los 16 y 17 años y con una base de conocimientos previo, ya que han cursado la asignatura durante el curso anterior.

### **6.1 Objetivos específicos de la asignatura**

Además de los objetivos del Bachillerato, el juego de rol nos permite alcanzar algunos de los objetivos propios de la asignatura de Economía de 1º de Bachillerato que los podemos deducir a partir de los estándares de aprendizaje del Real Decreto 1105/2014, de 26 de Diciembre (ver anexo)

Con el juego de rol, los alumnos y alumnas reciben un proceso de formación más cercano a los principales sucesos económicos que ocurren en nuestra sociedad, aplicando los distintos contenidos estudiados en clase, de forma práctica y lúdica, en una situación concreta y trabajando en equipo.

Entre el contenido a trabajar destaca:

- La toma de decisiones, la escasez de recursos y las necesidades ilimitadas.
- El proceso productivo de la empresa.
- El funcionamiento del mercado y sus componentes.
- La importancia de las variables macroeconómicas para explicar el comportamiento conjunto de la economía.
- Las peculiaridades del sistema financiero, más concretamente de la bolsa de valores.
- El contexto internacional de la economía.
- Las desigualdades sociales como consecuencia de las diferencias económicas entre países.

## **6.2 Otros objetivos que se pretende alcanzar con la implantación del juego de rol**

La aplicación del juego de rol en la asignatura de Economía de 1º de Bachillerato tiene los siguientes objetivos:

### *1) Acercar la realidad económica al aula*

Una enseñanza tradicional de la economía basada exclusivamente en el estudio del libro, como nos dice Travé (2001), *“puede ser causa de un proceso de desmotivación y descenso del interés del alumnado, que se encuentra con un extenso temario ajeno a sus intereses que no le ayuda a comprender los problemas económicos personales y sociales que pudieran interesarle”*.

En la misma línea, Vaello (2007) señala que “para seleccionar contenidos que resulten interesantes y motiven a los alumnos se debe procurar incorporar contenidos próximos a su realidad económica”.

### *2) Involucrar a los alumnos con la sociedad en la que vivimos*

Se trata de un objetivo relacionado con el anterior y que tiene como base hacer partícipe al alumno de los diferentes hechos que tienen lugar y que vean que todos estamos influenciados o expuestos a dichos sucesos.

Será más fácil atraer al alumno si le mostramos que el hecho de que el petróleo se encarezca hace que le cueste más dinero llenar el depósito de su moto o que uno de sus familiares se encuentra en paro debido a la crisis económica atravesada que provocó la destrucción de puestos de trabajo.

### *3) Aprendizaje cooperativo y fomento de las relaciones en el aula*

Este tipo de aprendizaje permitirá la construcción de un conocimiento conjunto entre profesores (recordemos que actúan como guías del proceso) y alumnos, que generará un entorno de trabajo agradable y movimiento.

Pujolàs (2008) dice que *“trabajando en equipo dentro de la clase se aprenden muchas más cosas de las que inicialmente pretendemos enseñar: no sólo se desarrollan habilidades relacionadas con la competencia social y ciudadana, en general, y el trabajo en equipo, en particular, sino muchas otras relacionadas con las competencias comunicativas y metodológicas”*.

Además, se genera una interdependencia positiva entre los miembros del grupo o del aula, de forma que un alumno sólo puede alcanzar los objetivos si los demás también los alcanzan.

### *4) Mayor participación de los alumnos*

Este objetivo se relaciona con el anterior, pues una mayor participación de los alumnos generará un mayor número de interacciones entre ellos y desencadenará en un aprendizaje compartido.

Se considera que aquellos alumnos que tienen la oportunidad de participar, expresar opiniones y contrastarlas con los demás pueden conseguir un aprendizaje mucho más eficaz que aquellos que se encuentran atrapados en una rutina escolar que genera una actitud pasiva y falta de motivación.

### **6.3 Relación con las competencias clave**

Las competencias clave quedan desarrolladas en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero y todas ellas quedan recogidas en mayor o menor medida con la aplicación de los juegos de rol en el aula.

La competencia lingüística es la primera y fundamental dentro del enfoque en el que vamos a trabajar, pues va a estar presente en todo momento durante el desempeño de los roles por parte de los alumnos y su comunicación con otros compañeros o el profesor.

La matemática y ciencia y tecnología guarda relación con alguno de los aspectos económicos que requieren de ciertos conocimientos o conceptos matemáticos básicos.

La competencia digital no va a tener una gran presencia durante el desarrollo de los roles, sin embargo siempre está a disposición del alumno y juega un papel clave a la hora de buscar información o complementar actividades.

La competencia de aprender a aprender, es otra de las grandes protagonistas durante el desarrollo de los juegos de rol enfocados a que los alumnos se sientan protagonistas del proceso y del resultado de aprendizaje.

La competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor va siempre asociada a la asignatura de economía, pues los propios contenidos de la misma son difícilmente separables de dicha competencia.

Respecto a la conciencia y expresiones culturales, se fomenta el respeto a la diversidad cultural y se trabaja atendiendo a las distintas maneras que tienen las sociedades de afrontar los distintos hechos económicos

Por último, atendiendo a las competencias sociales y cívicas estas están presentes de forma continua en nuestra asignatura, desde el propio respeto a

compañeros y al profesor, el respeto hacía la diversidad de opiniones, el entender que vivimos en un mundo globalizado, etc.

#### 6.4 Evaluación del juego de rol

Para la evaluación se ha diseñado una rúbrica que intenta recoger el contenido teórico aplicado al juego, la capacidad del alumno para su puesta en marcha y su relación con el resto de compañeros para alcanzar los objetivos propuestos.

La rúbrica a partir de la cual se va a evaluar es sencilla, ya que si entráramos a valorar aspectos mucho más concretos necesitaríamos mucho más tiempo para estar al tanto del desempeño realizado por todos los alumnos y hay que tener en cuenta que vamos a supervisar un número considerable de grupos durante únicamente 1 o 2 sesiones.

	Bien	Regular	Mal
Ejecución del rol	El alumno ha sabido adaptarse a lo que requería el rol	El alumno ha presentado ciertas dificultades para ejecutar el rol	El alumno no se ha adaptado a lo que requería el rol
Comunicación	El alumno ha demostrado habilidad para la comunicación oral	En ocasiones, el alumno no se ha sabido expresar correctamente	El alumno no ha sabido expresar sus ideas
Cooperación	El alumno ha respetado las opiniones de otros, alcanzando el resultado esperado	El alumno no ha hecho caso de algunas de las opiniones del grupo	El alumno no ha respetado en ningún momento a sus compañeros
Originalidad	El alumno además de cumplir con el rol ha propuesto nuevos argumentos o ideas	El alumno sólo ha cumplido con las instrucciones básicas del rol	El alumno no ha cumplido con las instrucciones básicas del rol
Síntesis	El alumno ha demostrado capacidad para asociar el rol con el contenido	El alumno ha presentado algunas dudas relativas al contenido	El alumno ha demostrado no conocer el contenido relacionado con el rol

Tabla 3: Evaluación del rol, elaboración propia

## **7. EJEMPLOS DE JUEGOS DE ROL EN LA ASIGNATURA DE ECONOMÍA DE 1º DE BACHILLERATO**

A continuación se proponen una serie de juegos de rol que recogen todo lo anterior y que se enmarcan en los objetivos recogidos por el Bachillerato y la asignatura de Economía de 1º de Bachillerato (adjuntos en el anexo).

La intención es introducir un juego de rol para cada uno de los bloques de la asignatura (ver en el anexo) que se relacionarán con parte del contenido del bloque que corresponda. Durante las 2 primeras evaluaciones (bloques del 1 al 5) los juegos de rol serán propuestos por el profesor, mientras que en la 3ª evaluación (bloques 6 y 7) se dividirá a la clase en 2 grupos, siendo los propios alumnos quienes desarrollen los juegos de rol en base a lo realizado durante el curso.

### **7.1 Juego de rol 1**

Nombre: Perdidos de excursión

Bloque al que pertenece: Bloque 1. Economía y escasez. La organización de la actividad económica.

Contenidos:

- La escasez, la elección y la asignación de recursos. El coste de oportunidad.

- Los diferentes mecanismos de asignación de recursos.

Criterios de evaluación:

1.1 Explicar el problema de los recursos escasos y las necesidades limitadas.

Estándares de aprendizaje evaluables:

1.1.1 Reconoce la escasez, la necesidad de elegir y de tomar decisiones, como los elementos más determinantes a afrontar en todo sistema económico.

Roles:

Jugador 1 --> Guía de la excursión, conoce a la perfección el entorno

Jugador 2 --> Joven con herida profunda en la pierna

Jugador 3 --> Adulto con necesidad de medicación

Jugador 4 --> Persona mayor sin ninguna noción tecnológica

Duración: 1 sesión

### Descripción del juego:

Nos encontramos en una soleada mañana del mes de Julio, en la que un grupo de amigos ha decidido salir a dar una vuelta por un precioso paraje natural. A primera hora de la tarde, el grupo observa como el cielo claro que se observaba minutos antes ha pasado a un tono oscuro que amenaza tormenta y, sin tiempo para buscar un plan alternativo, comienza a llover intensamente. La primera decisión es esperar a que amaine, pero, viendo que la ruta por la que el grupo iba a volver ha quedado impracticable a causa de la lluvia, la decisión es tomar una ruta alternativa mucho más larga que implica ponerse en marcha enseguida e intentar llegar al pueblo antes de que caiga la noche. El trayecto es largo, mucho más duro que el primero y el grupo va a tener que ir deshaciéndose a medida que avance de distintos bienes que carecen de utilidad a medida que el tiempo pasa pues bien puede llevarnos horas o días salir de allí.

La lista de bienes es la siguiente:

- Un GPS
- Un botiquín de primeros auxilios
- Medicamentos
- Un teléfono móvil con acceso a internet
- Algunas botellas de agua
- Unas coca-colas
- Piezas de fruta y barritas energéticas
- Un mapa del lugar
- Una tienda de campaña
- Una cuerda

A partir de lo anterior, cada uno de los alumnos (asumiendo únicamente el rol que le haya tocado, es decir como si tuviera que salir sólo del problema) elaborará una lista en la que indicará los bienes de los que se irían desprendiendo, considerando el primero como el menos útil y el último de la lista como el más útil para salir airoso de la fatídica excursión. Una vez que todos los integrantes del grupo hayan elaborado su lista atendiendo al rol de cada uno, se pide que intercambien resultados y elaboren una lista grupal siguiendo las mismas pautas, pero, ahora teniendo en cuenta los intereses de todos los integrantes del grupo.



### Resultados esperados:

En primer lugar, las listas elaboradas por cada uno de los jugadores serán diferentes, bien porque hay bienes como las dosis de insulina que sólo será útil para el rol del jugador que padece diabetes o por otras consideraciones de los jugadores, por lo que dejamos libertad para que elaboren las mismas. Sin embargo, para la lista final todos los grupos deben llegar a un mismo resultado, que será el siguiente, del menos útil al más útil:

1. Mapa (tenemos a nuestra disposición otros bienes como el GPS o el teléfono móvil que pueden realizar la misma función que el mapa y son sustitutivos del mismo)

2. Coca-Colas (para combatir la sed será suficiente con las botellas de agua, es un bien sustitutivo mucho más saludable y que nos ayudará a combatir la sed más eficazmente en los momentos más duros)

3. GPS (con la ubicación del teléfono móvil es suficiente para salir del paso, se trata de bienes sustitutivos)

4. Tienda de campaña (no sabemos con certeza el tiempo que nos va a llevar salir de donde nos encontramos, en caso de tener que hacer noche en el bosque si nos deshacemos de la tienda podríamos buscar una cueva donde resguardarnos, o en el peor de los casos, dormir a la intemperie)

5. Cuerda (al igual que sucede con la tienda de campaña, se trata de un bien que puede ser útil, por ejemplo, en caso de que tengamos que pasar por alguna zona peligrosa con mayor seguridad. Sin embargo, como no sabemos si va a ser necesario, nos deshacemos de este bien antes que de otros)

6. Piezas de fruta y barritas energéticas (el alimento es uno de los bienes necesarios y difícilmente sustituible para el grupo, pero en caso de tener que deshacernos de ellos sería el primero, ya que podemos aguantar unas horas e incluso algún día sin comer)

7. Botellas de agua (al igual que la comida, se trata de un bien necesario al que renunciamos por el hecho de que hay otros que catalogaríamos como de primera necesidad en la situación que nos encontramos. En principio, podemos pasar unas horas sin beber agua y en caso de extrema necesidad, quizá podríamos encontrar algún arroyo o río en el bosque)

8. Un botiquín de primeros auxilios (uno de los integrantes del grupo sufre una herida profunda y conviene curarlo para que no sea un lastre durante el trayecto (recordamos que todos los integrantes deben salir sanos y salvos de la excursión) con el paso de las horas la herida empeorará y puede tener consecuencias graves)

9. Teléfono móvil (resulta fundamental ya que además de darnos información sobre donde estamos y de la ruta a seguir, nos permite estar en contacto con aquellos que nos socorrerán.

10. Medicamentos (se trata de un bien que es de primera necesidad únicamente para uno de los integrantes del grupo, pero como tenemos que tomar decisiones en grupo, pasa a ser vital para todos)

#### Objetivos a alcanzar:

Entre los objetivos que se pretenden alcanzar con la puesta en marcha de dicho juego de rol, cabe destacar en primer lugar que el alumno sepa distinguir entre los distintos tipos de bienes en función de la necesidad y el momento.

Además se pretende que sean capaces de diferenciar entre la toma de decisión individual y como miembro de un grupo, dándose cuenta de que los intereses individuales no siempre coincidirán con los intereses del grupo, por lo que en ocasiones hay que ceder para buscar el bien del colectivo.

#### Hoja de evaluación para los alumnos:

1. Justifica los distintos roles del juego.
2. ¿Has encontrado alguna dificultad para el desempeño de los roles?  
¿Echas en falta algún otro?
3. ¿Has sido capaz de identificar los distintos tipos de bienes existentes?
4. Señala las diferencias que has encontrado que has encontrado en el juego entre la toma de decisiones individual y la toma de decisiones conjunta.
5. ¿Ha sido positivo el intercambio de ideas entre el grupo? ¿Ha cambiado la importancia dada a ciertos bienes a medida que se avanzaba?

## **7.2 Juego de rol 2**

Nombre: ¿Cuánto produce tu empresa?

Bloque al que pertenece: Bloque 2. Producción, interdependencia económica y población.

Contenidos:

- La empresa, sus objetivos y funciones. Proceso productivo y factores de producción
- División técnica del trabajo, productividad e interdependencia

Criterios de evaluación:

2.1 Analizar las características del proceso productivo

2.2 Explicar las razones del proceso de división técnica del trabajo

Estándares de aprendizaje evaluables:

2.1.1 Expresa una visión integral del funcionamiento del sistema productivo partiendo del estudio de la empresa y su participación en sectores económicos, así como su conexión e interdependencia

2.2.1 Relaciona el proceso de división técnica del trabajo con la interdependencia económica en un contexto global

2.2.2 Indica las diferentes categorías de factores productivos y las relaciones entre productividad, eficiencia y tecnología

Roles:

Jugador 1 --> Jefe de la empresa

Jugador 2 --> Empleado 1

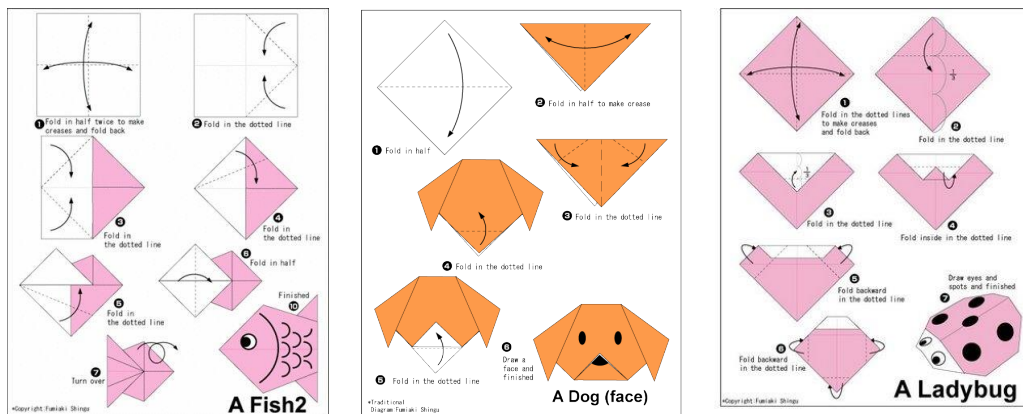
Jugador 3 --> Empleado 2

Jugador 4 --> Empleado 3

Duración: 2 sesiones

Descripción:

Una empresa de reciente creación y con un gran compromiso medioambiental y social, se dedica a elaborar siluetas de animales a partir de papel reciclado, con la técnica de la papiroflexia. El jefe ha decidido contar con 3 líneas de producción y cada una de ellas contará con un empleado. Sin embargo, aún se desconoce qué empleado será el encargado de cada línea de producción por lo que se va a realizar una prueba en la que cada potencial empleado va a estar diez minutos en cada línea de producción, con el fin de averiguar cuánto sería capaz de producir (cada unidad producida independientemente de la línea tiene un precio de venta de 100 euros). El jefe proporciona a los empleados los bocetos y estos comienzan a producir.



### Resultados esperados:

Cada empresa obtendrá unos resultados y, como es lógico, el empleado que más fabrique en una línea de producción será el encargado de la misma (no pudiendo ser el encargado de dos líneas, por lo que puede ser que también haya que tener en cuenta el segundo que más ha producido en cada una de ellas e incluso el tercero). Tras ello, se contrastarán los resultados con los obtenidos por otros grupos y se determinará cuál de todas las empresas es la más productiva.

### Objetivos a alcanzar:

Con este juego de rol se pretende realizar una primera aproximación acerca de cómo se toman las decisiones de producción en una empresa y que los alumnos lleguen a conclusiones relativas a porqué algunas veces las empresas deciden prescindir de ciertas líneas de producción (y por consiguiente de empleados) cuando tienen que competir contra otras empresas más eficientes.

### Hoja de evaluación para los alumnos:

1. Justifica los distintos roles del juego.
2. ¿Has encontrado alguna dificultad para el desempeño de los roles?  
¿Echas en falta algún otro?
3. Desde el punto de vista individual, ¿has producido por encima o por debajo de los otros compañeros del grupo? Y a nivel grupal, ¿habéis producido más o menos que otros grupos?
4. ¿Te ha servido para comprender como se toman las decisiones de producción en una empresa en términos de eficiencia?
5. ¿Se ha instaurado dentro del grupo y entre los grupos una competencia sana que ha hecho que la experiencia sea positiva?

### 7.3 Juego de rol 3

Nombre: Yo compro, tú vendes

Bloque al que pertenece: Bloque 3. El mercado y el sistema de precios

Contenidos:

- La curva de demanda. Movimientos a lo largo de la curva de demanda y desplazamientos en la curva de demanda. Elasticidad de la demanda
- La curva de oferta. Movimientos a lo largo de la curva de oferta y desplazamientos en la curva de oferta. Elasticidad de la oferta
- El equilibrio de mercado

Criterios de evaluación:

3.1 Interpretar a partir del funcionamiento del mercado, las variaciones en cantidades demandadas y ofertadas de bienes y servicios en función de distintas variables

Estándares de aprendizaje evaluables:

3.1.2 Expresa las claves que determinan la oferta y la demanda

3.1.3 Analiza las elasticidades de demanda y oferta, interpretando los cambios en precios y cantidades, así como sus efectos sobre los ingresos totales

Roles:

Jugador 1 --> Vendedor

Jugador 2 --> Comprador

Duración: 1 sesión

Descripción del juego:

En el siguiente juego, tenemos un comprador interesado en una serie de bienes y un vendedor encargado de proporcionárselos, pero no a cualquier precio. El comprador contará con un presupuesto de 700 euros para adquirir los bienes (o el mayor número posible de ellos), mientras que el vendedor deberá intentar obtener unos ingresos superiores a 700 euros por la venta de dichos bienes. Cada pareja contará además con un número de tarjetas que irán modificando el escenario y llevarán asociados incrementos o disminuciones de los precios, como consecuencia de desplazamientos de las curvas de oferta y demanda. Si por ejemplo comienza la negociación el comprador, deberá levantar una de las tarjetas que indicará si adquirimos el

producto por encima o por debajo del precio medio. Esto se hará un total de 8 veces, una por cada bien.

Los bienes que deben comerciar (y el precio de partida de los mismos) son los siguientes:

1. Móvil (300 euros)
2. Libro (20 euros)
3. Abrigo (80 euros)
4. Vuelo a París (100 euros)
5. Unas zapatillas de la marca Nike (60 euros)
6. Un bañador (20 euros)
7. La compra semanal (70 euros)
8. Un videojuego (50 euros)

Las tarjetas tendrán el siguiente formato, y habrá un total de 16 por pareja (2 por bien, una de ellas llevará asociado una disminución del precio y la otra un aumento)

Época de recesión, la  
demanda de bienes  
sigue cayendo

Precio -25%

Época de crecimiento,  
la demanda de bienes  
aumenta

Precio +50%

Resultados esperados:

Tanto el comprador como el vendedor registrarán el importe de las compras y ventas en una hoja y al finalizar el intercambio de los 8 bienes se analizará quien ha obtenido mejores resultados. El comprador habrá obtenido un resultado positivo si ha conseguido adquirir todos los bienes por un precio inferior a los 700 euros mientras que el vendedor tratará de haberlos vendido por encima de dicho importe medio.

Objetivos a alcanzar:

Con este juego se pretende que los alumnos sean conscientes de las variables a las que está sujeto el mercado y que modifican los precios de todos los bienes, independientemente de si se trata de bienes de primera necesidad, sustitutivos, complementarios... (vistos en el juego de rol 1 y que aprovechamos para relacionarlos)

Estas variables o sucesos, pueden desplazar las curvas de oferta y demanda hacia la derecha o hacia la izquierda o bien representar movimientos a lo largo de las mismas. Pueden ser épocas de crecimiento o recesión económica, desarrollo tecnológico, aumento del precio de las materias primas, etc.

*Hoja de evaluación para los alumnos:*

1. Justifica los distintos roles del juego.
2. ¿Has encontrado alguna dificultad para el desempeño de los roles?  
¿Echas en falta algún otro?
3. Señala hechos o sucesos que provoquen aumentos y disminuciones en los precios.
4. Representa gráficamente 4 hechos o sucesos y el movimiento que provocan en las curvas de oferta o demanda.
5. ¿Ha resultado positivo la experiencia? ¿Te habías parado a pensar en por qué varían los precios?

#### **7.4 Juego de rol 4**

*Nombre:* ¡A trabajar!

*Bloque al que pertenece:* Bloque 4. La macroeconomía

*Contenidos:*

- El mercado de trabajo. El desempleo: tipos de desempleo y sus causas. Políticas contra el desempleo

*Criterios de evaluación:*

4.3 Valorar la estructura del mercado de trabajo y su relación con la educación y formación, analizando de forma especial el desempleo

*Estándares de aprendizaje evaluables:*

4.3.2 Valora la relación entre la educación y formación y las probabilidades de obtener un empleo y mejores salarios

4.3.3 Investiga y reconoce ámbitos de oportunidades y tendencias de empleo

*Roles:*

Jugador 1: Jefe

Jugador 2: Responsable de recursos humanos

Jugador 3: Candidato 1

Jugador 4: Candidato 2

Duración: 2 sesiones

Descripción del juego:

Ante la inminente llegada del verano, uno de los mejores restaurantes de tu ciudad busca incorporar un camarero a la plantilla actual que ayude con el servicio de comidas, cenas, comuniones, bodas, etc.

En primer lugar, el jefe del restaurante y el responsable de recursos humanos se reunirán durante unos 10 minutos para recoger aquellos aspectos que deberían cumplir los candidatos, así como la forma de estructurar la entrevista. Durante este tiempo, dos candidatos que han sido llamados por el restaurante ya que tenían referencias de ambos, tendrán tiempo para perfilar su currículum.

El perfil del candidato 1 es el de un hombre de 55 años, natural de la localidad en la que se ubica el restaurante, con años de experiencia en el sector, estudios básicos y nivel de inglés básico.

El perfil del candidato 2 es el de una joven de 22 años, de nacionalidad extranjera, sin experiencia en el sector, estudios superiores y nivel de inglés y francés medio.

Tras ello, se llevarán a cabo las entrevistas (de forma individual, grupal o como se haya decidido) en las que los candidatos tendrán que responder a las cuestiones que el jefe y el responsable de recursos humanos estimen oportuna y saber interactuar con ellos, de forma que aumenten sus posibilidades para conseguir el trabajo. El tiempo de las entrevistas no será superior a los 20 minutos.

Resultados esperados:

Tras realizar las entrevistas, el jefe y el responsable de recursos humanos decidirán cuál de los candidatos es el elegido para el puesto, en función del currículum de cada uno de ellos y como hayan defendido su rol frente a los reclutadores.

Objetivos a alcanzar:

El juego de rol pretende ofrecer al alumno una visión del mercado laboral, al que accederá una vez salga de las aulas. Además se pretende que aprendan a elaborar un currículum o a desenvolverse en una entrevista de trabajo, aspectos clave para su futuro.



Hoja de evaluación para los alumnos:

1. Justifica los distintos roles del juego.
2. ¿Has encontrado alguna dificultad para el desempeño de los roles?  
¿Echas en falta algún otro?
3. Señala las principales diferencias entre los candidatos, atendiendo a su currículum.
4. ¿Cuáles son, desde tu punto de vista, los dos aspectos a tener más en cuenta para el puesto en cuestión?
5. ¿Ha resultado positiva la experiencia? ¿La consideras útil para tu futura entrada en el mercado laboral?

### **7.5 Juego de rol 5**

Nombre: Experimentando en bolsa

Bloque al que pertenece: Bloque 5.

Contenidos:

- Funcionamiento del sistema financiero

Criterios de evaluación:

3. Explicar el funcionamiento del sistema financiero y conocer las características de sus principales productos y mercados

Estándares de aprendizaje evaluables:

- 3.1. Valora el papel del sistema financiero como elemento canalizador del ahorro a la inversión e identifica los productos y mercados que lo componen.

Roles:

Jugador 1: Inversor averso al riesgo

Jugador 2: Inversor neutral al riesgo

Jugador 3: Inversor amante del riesgo

Duración: 1 sesión

Descripción del juego: Tras unos años ahorrando, un grupo de amigos ha decidido invertir en bolsa, con el objetivo de aumentar sus ganancias. Como quieren saber quién ha tomado las mejores decisiones una vez retiren el dinero, deciden invertir todos ellos la misma cantidad, 1000 euros. Las opciones de inversión que se les presentan son las siguientes:

- Empresa A: Precio acción 20 euros, riesgo muy alto

- Empresa B: Precio acción 20 euros, riesgo alto
- Empresa C: Precio acción 20 euros, riesgo medio
- Empresa D: Precio acción 20 euros, riesgo bajo
- Empresa E: Precio acción 20 euros, riesgo muy bajo

La situación que se presenta es 5 empresas con el mismo precio de la acción, de forma que independientemente del tipo de inversor que sean todos adquieran el mismo número de acciones con los 1000 euros que disponen. Los inversores únicamente tienen un condicionante para invertir, el inversor averso al riesgo debe invertir al menos el 50% del dinero en acciones de riesgo bajo o muy bajo, el inversor neutral al riesgo debe invertir al menos el 50% de su dinero en acciones de riesgo medio y el inversor amante del riesgo debe invertir al menos el 50% en acciones de riesgo alto o muy alto. El 50% restante podrá invertirlo cada uno de ellos en lo que quiera, teniendo en cuenta que la rentabilidad que ofrecen las acciones es la siguiente (se obtiene tirando un dado una vez se han decidido las inversiones)

Valoración de acciones de riesgo muy bajo

1 --> -2,5%

2 --> 0%

3 --> 0%

4 --> +0,5%

5 --> +1%

6 --> +1%

Valoración de acciones de riesgo bajo

1 --> -2,5%

2 --> -2,5%

3 --> 0%

4 --> +1%

5 --> +2%

6 --> +2%

Valoración de acciones de riesgo medio

1 --> -5%

2 --> -2,5%

3 --> -2,5%

4 --> +2,5%

5 --> +2,5%

6 -- > +5%

Valoración de acciones de riesgo alto

1 --> -10%

2 --> -5%

3 --> -2,5%

4 --> -2,5%

5 --> +5%

6 -- > +15%

Valoración de acciones de riesgo muy alto

1 --> -15%

2 --> -10%

3 --> -7,5%

4 --> -5%

5 --> -2,5%

6 -- > +40%

#### Resultados esperados:

Los resultados obtenidos variarán en función de las decisiones de inversión de los participantes y de cuál sea la valoración de las acciones. Lo que si podemos tener en cuenta es que, a medida que la acción tiene mayor riesgo, las posibilidades de ganar se reducen pero a su vez el importe que ganamos aumenta, mientras que las acciones de menor riesgo nos aseguran mayores posibilidades de ganancia pero de un importe mucho más bajo. Una vez que todos los jugadores hayan decidido sus inversiones y obtenido una valoración de sus acciones (tirando el dado) se determinará quien ha obtenido una mayor rentabilidad por su paquete de acciones.

#### Objetivos a alcanzar:

Se pretende acercar a los alumnos un mundo del que todos hemos oído hablar pero que resulta desconocido, como es la bolsa de valores. El principal objetivo es que el alumno vea que existen distintos tipos de riesgo y que se trata de un mundo cambiante y en cierta medida expuesto al “azar”, aspecto que se pretende representar con el dado que va a indicar la valoración de la acción.

#### Hoja de evaluación para los alumnos:

1. Justifica los distintos roles del juego.
2. ¿Has encontrado alguna dificultad para el desempeño de los roles?
3. Señala las principales diferencias que has observado entre la toma de decisiones llevada a cabo en los distintos roles.
4. ¿Cuáles son las conclusiones a las que has llegado respecto al funcionamiento de la bolsa de valores?
5. ¿Ha resultado positiva la experiencia? ¿Conocías algo de la bolsa de valores?

### **7.6 Juegos de rol 6 y 7**

Tal y como hemos venido señalando durante todo el trabajo, una parte importante de la propuesta es que los alumnos adquieran un papel activo que les conduzca a la adquisición de un aprendizaje significativo. Es por ello que durante la 3ª evaluación, una vez que el profesor ha hecho como guía en las 2 anteriores, se propone que sean los alumnos quienes elaboren los juegos de rol correspondientes a los bloques 6 y 7. Para ello se dividirá a la clase en 2, de forma que la mitad preparará uno de los juegos y la otra mitad el otro, siguiendo la estructura de los anteriores.

Con esto pretendemos una mayor involucración por parte de los alumnos, fomentando su motivación hacia la asignatura y el trabajo cooperativo para el planteamiento de los juegos.

## **8. DISCUSIÓN**

Una vez desarrollado el grueso del trabajo se pretende analizar la viabilidad de la innovación propuesta, en este caso los juegos de rol para la asignatura de Economía de 1º de Bachillerato.

Lo primero de todo, cabe señalar que debemos ser conscientes de que nos encontramos en una etapa complicada, en la que los alumnos dejan atrás la Educación Secundaria Obligatoria para hacer frente a una nueva etapa, determinante para su futuro.

Por lo general, esto tiene como resultado alumnos más comprometidos con la labor que se va a llevar a cabo pues ya no tienen la obligación de estar en las aulas, es una decisión suya que muestra compromiso y ganas de seguir progresando. Además, el hecho de encontrarnos ante una asignatura de modalidad hace que, nos vayamos a encontrar fundamentalmente con alumnos que les interesa la asignatura, por el hecho de cursar una rama sobre la cual cimentarán sus estudios superiores o su puesto de trabajo cuando salgan de las aulas.

Aparte de lo anterior, considero que la idea de dar un carácter más práctico a la asignatura y dar un papel relevante al alumno dentro de la misma puede ser bien acogida por los alumnos, cansados de enseñanzas teóricas y lecciones magistrales que probablemente olvidarán con el paso del tiempo. Si desde nuestro papel como docentes conseguimos que, gracias a los juegos de rol y la interacción llevada a cabo por los alumnos, parte del contenido quedé asentado para siempre, sin duda habremos alcanzado el éxito en este punto en concreto.

Considero positivo también el hecho de dejar 2 bloques para que sean los propios alumnos quienes elaboren los juegos de rol. Al alumno le gusta sentirse libre en cierto modo y el hecho de moldear a su gusto una actividad y sentirla como propia sin duda les emocionará y resultará motivante.

Por otro lado, también debemos ser conscientes de que se trata de una etapa en la que muchos alumnos pasan a estar realmente obsesionados con la calificación, terminando por demostrar dificultad para sobrellevar una presión impuesta por ellos mismos o por amigos, familiares, etc. Esto puede traer consigo graves problemas desde el punto de vista del rendimiento académico,

teniendo que lidiar con alumnos desmotivados ante la falta de recompensa por sus esfuerzos, que no acepten ni ésta ni ninguna otra posible estrategia.

Para terminar, el último gran problema al que hacer frente para la aplicación de los juegos de rol no es otro que los propios gustos de los alumnos. Se trata de una estrategia poco utilizada y muchas veces lo nuevo asusta, pues nos aleja de nuestra zona de confort. Es por ello que quizá durante los primeros juegos podamos percibir cierto rechazo que no debería ser más que un obstáculo en el camino para que, con el paso del tiempo, el alumno termine valorando el juego de rol como una estrategia útil para su aprendizaje.

## **9. CONCLUSIONES**

Para terminar el presente TFM voy a llevar a cabo una breve descripción de lo que ha sido su elaboración, en relación a lo cursado durante el Máster de Formación del Profesorado.

En primer lugar, el tema elegido nace de la importancia que le doy a la motivación en todo aquello que hacemos a lo largo de nuestra vida y, como hago referencia en numerosas ocasiones, no podía ser menos en el ámbito de la educación, uno de los ejes centrales de la sociedad en la que vivimos.

Una vez me puse a analizar profundamente el papel de la educación con el paso de los años, en relación a lo cursado en algunas asignaturas del Máster, pude comprobar cómo desde las primeras teorías conductistas la motivación estaba presente, aunque para los autores de dicha época no tuviera la relevancia que fue adquiriendo con el paso del tiempo.

Sí que fue adquiriendo una importancia creciente una vez que los cognitivistas comenzaron a desarrollar sus teorías hasta el punto de centrarse únicamente en el desarrollo de estrategias que motivara, pues si conseguíamos motivar al ser todo lo demás vendría de la mano. Desde el punto de la vista de la educación, si conseguimos motivar conseguiremos alumnos predispuestos al proceso de enseñanza-aprendizaje y, por consiguiente, con rendimientos académicos satisfactorios.

Existen múltiples formas de motivar y las distintas estrategias para ello han ido evolucionando y siendo mucho más numerosas con el paso de los años. Hoy en día existen miles de ellas y, en las aulas, cada docente lleva a cabo aquellas que le hacen sentirse más cómodo y que considera más adecuadas para su grupo alumnos.

En mi caso, la razón por la cual me centré en los juegos de rol es porque considero que, hasta el momento, no han tenido el éxito que deberían por la multitud de posibilidades que nos ofrecen. Partiendo de los objetivos que me proponía en el trabajo, pocas estrategias se me ocurren que nos abren un horizonte tan amplio como lo hacen los juegos de rol en el aula; nos permiten involucrar a los alumnos con la asignatura, que haya una mayor participación durante el transcurso de la clase, el fomento del trabajo cooperativo en el aula y que podamos acercar al alumno el mundo real de acuerdo a situaciones de su vida cotidiana.

Además, una de las razones que me llevó a decantarme por dicha estrategia es mi propia experiencia en el Máster, en la que en asignaturas como Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad, los juegos de rol tenían una gran carga dentro del contenido de la asignatura y resultaban enormemente útiles para compaginar el contenido teórico con técnicas más relacionadas con la práctica.

Por último, para determinar otros aspectos del trabajo, ha sido fundamental el trabajo realizado en asignaturas como Aprendizaje y Enseñanza de la Economía pues el conocimiento adquirido me ha permitido acercarme al plano legislativo (objetivos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje, competencias clave, etc.) Además esta asignatura y otras como Complementos para la Formación Disciplinar e Innovación Educativa, me han permitido darme cuenta de la necesidad de renovarse continuamente, proponiendo nuevas estrategias y un amplio abanico de posibilidades en nuestras clases que no nos haga caer en la monotonía y, por consecuencia, en la desmotivación.



## 10. REFERENCIAS

- Alonso, J. (1992). *Motivar en la adolescencia: Teoría, evaluación e intervención*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid
- Atkinson, J.W. (1964). *An introduction to motivation*. Nueva York: Van Nostrand Co.
- Ausubel, D.P. (1968). *Educational Psychology: A cognitive view*. Nueva York: Holt
- Aznar, P. (1992). *Constructivismo y educación*. Tirant lo Blanch.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Nueva York: Prentice Hall.
- Barco, A. y Peralbo, M. (2002). *Los contextos de aprendizaje y desarrollo en la Educación Secundaria Obligatoria*. Madrid.
- Beltrán, J. (1993). *Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje*. Madrid: Síntesis.
- Billett, S. (1996). *Learning and instruction*. Griffith University.
- Bredo, E. (1994). *Educational psychologist*. University of Virginia
- Brophy, J. (1986). *On motivating students*. Institute for research on teaching, Michigan State University.
- Bruner, J.S. (1960). *The process of education*. University of Cambridge.
- Bruner, J.S. (1966). *Toward a theory of instruction*.
- Coll, C. (1996). *Anuario de Psicología*, 69(2). Universidad de Barcelona.
- Das, J.P. y Gindis, B. *Educational Psychologist*. London: Routledge
- Del Pliego, J.M. (2011). *Premios y castigos*. Colegio de psicólogos.
- Dweck, C.S. y Elliott, E.S. (1983). Achievement motivation. In *Handbook of child psychology: Socialization, personality and social development*. Nueva York: Wiley.
- Elliott, A.J. y McGregor, H.A. (2001). *Journal of Personality and Social Psychology*, 80(3). American Psychological Association.
- García Madurga, J.A. (1990). *Aprendizaje por descubrimiento frente aprendizaje por recepción*. Madrid.
- Kazdin, A.E. (1996). *Modificación de conducta y sus aplicaciones prácticas*. México: El manual moderno
- Klein, S.B. (1987). *Learning: Principles and applications*. Nueva York: McGraw-Hill
- Krain, M. y LAntis, J. (2006). *International Studies Perspective Journal*.

- Lindsay, P.H. y Norman, D.A. (1977). *Procesamiento de la información humana*. Madrid: Tecnos.
- McClelland, D. (1988). *Human motivation*. Cambridge: University of Cambridge.
- Pavlov, I. (1927). *Conditioned reflexes*. London: Oxford university.
- Pelechano, V. (1973). *Personalidad y parámetros. Tres escuelas y un modelo*. Barcelona: Vicens Vives.
- Pintrich, P.R. y García, T. (1991). *Advances in motivation and cognition: goals and self-regulatory processes, vol.7*. JAI Press
- Pozo, I. (2000). *Aprendices y maestros. La nueva cultura del aprendizaje*. Madrid: Alianza editorial.
- Pujolàs, P. (2008). *El aprendizaje cooperativo. 9 ideas clave*. Barcelona: Editorial Graó.
- Resnick, L.B. (1987). *Learning & Instruction: European research in an international context, vol. 1*.
- Ríos, J. (1993). *Como trabajar los contenidos procedimentales en el aula*. Barcelona: Editorial Graó
- Rosenshine, B. y Stevens, R. (1986). *Handbook of research on teaching*. Nueva York: Macmillan.
- Santrock, J. (2002). *Psicología de la educación*. Madrid: McGraw-Hill
- Skinner, S.F. (1938). *The behavior of organisms*. Nueva York: Appleton & Company
- Travé, G. (2001). *Didáctica de la economía en el Bachillerato*. Madrid: Síntesis.
- Vaello, J. (2007). *Como dar clase a los que no quieren*. Barcelona: Editorial Graó.
- Vygotsky, L.S. (1978). *The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Weiner, B. (1986). *An attributional theory of motivation and emotion*. Nueva York: Springer Verlag.
- Weiner, B. (2005). *Handbook of competence and motivation*. Nueva York: The Guildford press.
- Woolfolk, A.E. y McCune, L. (1980). *Psicología de la educación para profesores*. Madrid: Narcea.

## **11. ANEXOS**

### **11.1 Objetivos generales del Bachillerato**

El Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato establece que el Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas con discapacidad.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

## **11.2 Objetivos específicos de la asignatura de economía de 1º de Bachillerato**

De acuerdo al Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato y al Decreto 21/2015, de 26 de junio, por el que se establece el currículo de Bachillerato y se regulan determinados aspectos sobre su organización, evaluación, promoción titulación del alumnado de la Comunidad Autónoma de La Rioja. Por lo tanto los objetivos específicos que nos encontramos son:

- Identificar los problemas económicos derivados de la toma de decisiones en cuanto a la escasez de recursos y las necesidades ilimitadas, así como interpretar el método científico empleado en el área de la Economía y los distintos modelos económicos.
- Analizar el papel de la empresa en la sociedad atendiendo al proceso productivo y sus características y relaciones. Destacar el impacto que tienen las empresas sobre la sociedad desde un punto de vista teórico y práctico mediante el análisis y la representación de los datos y gráficos.
- Conocer e interpretar el funcionamiento del mercado y sus componentes, así como el ciclo económico con el objetivo de distinguir las

ventajas e inconvenientes de cada uno de los modelos con respecto al resto, todo ello desde un punto de vista teórico y práctico.

- Identificar la interdependencia entre las diferentes variables macroeconómicas, explicar cómo afectan las modificaciones de unas con las otras e interpretar y extrapolar los datos en busca de aplicaciones en la economía real y la búsqueda de soluciones a los principales problemas económicos de nuestra sociedad.

- Analizar y explicar los diferentes agentes que intervienen en el sistema financiero, atendiendo a las relaciones existentes entre ellos y las medidas y mecanismos existentes en la política monetaria.

- Valorar y analizar el contexto internacional de la economía prestando especial atención en las actuaciones de la Unión Europea, así como expresar y justificar el comercio internacional atendiendo a las principales cuestiones derivadas del proceso de globalización.

- Manifestar interés y valorar los grandes problemas económicos actuales: desigualdades en el ámbito mundial, concentración empresarial, consumo innecesario, sobreexplotación medioambiental, efectos de la globalización, el desarrollo económico y las desigualdades entre regiones y países. Reflexionar desde un punto de vista crítico sobre los problemas económicos, el papel del estado en la economía y las posibles soluciones que se pueden encontrar a dichos problemas.

- Interpretar los mensajes, datos e informaciones que aparecen en los diversos medios de comunicación con carácter económico y mostrar una actitud crítica en la valoración de las diferentes medidas de política económica adoptadas en cada uno de los casos, identificando y siendo conscientes de que la toma de decisiones implica una elección entre objetivos en parte contradictorios para los distintos agentes económicos.

- Mostrar curiosidad y formular juicios críticos acerca de los hechos económicos, políticos y sociales de la actualidad mundial, relacionarlos entre sí y argumentar con puntos de vista propios a partir de conceptos y principios económicos básicos. Trasladar esas reflexiones a las situaciones y problemas cotidianos.

### **11.3 Bloques, contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables de la asignatura de economía de 1º de Bachillerato**

A continuación, se muestran los 7 bloques en los que se divide la asignatura, así como los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables correspondientes a cada uno de ellos.

*Bloque 1. Economía y escasez. La organización de la actividad económica*

#### Contenidos

- La escasez, la elección y la asignación de recursos. El coste de oportunidad.
- Los diferentes mecanismos de asignación de recursos.
- Análisis y comparación de los diferentes sistemas económicos.
- Los modelos económicos. Economía positiva y Economía normativa.

#### Criterios de evaluación

1. Explicar el problema de los recursos escasos y las necesidades ilimitadas.

2. Observar los problemas económicos de una sociedad, así como analizar y expresar una valoración crítica de las formas de resolución desde el punto de vista de los diferentes sistemas económicos.

3. Comprender el método científico que se utiliza en el área de la Economía así como identificar las fases de la investigación científica en Economía y los modelos económicos.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Reconoce la escasez, la necesidad de elegir y de tomar decisiones, como los elementos más determinantes a afrontar en todo sistema económico.

2.1. Analiza los diferentes planteamientos y las distintas formas de abordar los elementos clave en los principales sistemas económicos.

2.2. Relaciona y maneja, a partir de casos concretos de análisis, los cambios más recientes en el escenario económico mundial con las circunstancias técnicas, económicas, sociales y políticas que los explican.

2.3. Compara diferentes formas de abordar la resolución de problemas económicos, utilizando ejemplos de situaciones económicas actuales del entorno internacional.

3.1 Distingue las proposiciones económicas positivas de las proposiciones económicas normativas.

## *Bloque 2. La actividad productiva*

### Contenidos

- La empresa, sus objetivos y funciones. Proceso productivo y factores de producción.
- División técnica del trabajo, productividad e interdependencia.
- La función de producción. Obtención y análisis de los costes de producción y de los beneficios.
- Lectura e interpretación de datos y gráficos de contenido económico.
- Análisis de acontecimientos económicos relativos a cambios en el sistema productivo o en la organización de la producción en el contexto de la globalización.

### Criterios de evaluación

1. Analizar las características principales del proceso productivo.
2. Explicar las razones del proceso de división técnica del trabajo.
3. Identificar los efectos de la actividad empresarial para la sociedad y la vida de las personas.
4. Expresar los principales objetivos y funciones de las empresas, utilizando referencias reales del entorno cercano y transmitiendo la utilidad que se genera con su actividad.
5. Relacionar y distinguir la eficiencia técnica y la eficiencia económica.
6. Calcular y manejar los costes y beneficios de las empresas, así como representar e interpretar gráficos relativos a dichos conceptos.
7. Analizar, representar e interpretar la función de producción de una empresa a partir de un caso dado.

### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Expresa una visión integral del funcionamiento del sistema productivo partiendo del estudio de la empresa y su participación en sectores económicos, así como su conexión e interdependencia.
- 2.1. Relaciona el proceso de división técnica del trabajo con la interdependencia económica en un contexto global.

2.2. Indica las diferentes categorías de factores productivos y las relaciones entre productividad, eficiencia y tecnología

3.1. Estudia y analiza las repercusiones de la actividad de las empresas, tanto en un entorno cercano como en un entorno internacional.

4.1. Analiza e interpreta los objetivos y funciones de las empresas.

4.2. Explica la función de las empresas de crear o incrementar la utilidad de los bienes.

5.1. Determina e interpreta la eficiencia técnica y económica a partir de los casos planteados.

6.1. Comprende y utiliza diferentes tipos de costes, tanto fijos como variables, totales, medios y marginales, así como representa e interpreta gráficos de costes.

6.2. Analiza e interpreta los beneficios de una empresa a partir de supuestos de ingresos y costes de un periodo.

7.1. Representa e interpreta gráficos de producción total, media y marginal a partir de supuestos dados.

### *Bloque 3. El mercado y el sistema de precios*

#### Contenidos

- La curva de demanda. Movimientos a lo largo de la curva de demanda y desplazamientos en la curva de demanda. Elasticidad de la demanda.
- La curva de oferta. Movimientos a lo largo de la curva de oferta y desplazamientos en la curva de oferta. Elasticidad de la oferta.
- El equilibrio del mercado.
- Diferentes estructuras de mercado y modelos de competencia.
- La competencia perfecta. La competencia imperfecta. El monopolio. El oligopolio. La competencia monopolística.

#### Criterios de evaluación

1. Interpretar, a partir del funcionamiento del mercado, las variaciones en cantidades demandadas y ofertadas de bienes y servicios en función de distintas variables.

2. Analizar el funcionamiento de mercados reales y observar sus diferencias con los modelos, así como sus consecuencias para los consumidores, empresas o Estados



### Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Representa gráficamente los efectos de las variaciones de las distintas variables en el funcionamiento de los mercados.

1.2. Expresa las claves que determinan la oferta y la demanda.

1.3. Analiza las elasticidades de demanda y de oferta, interpretando los cambios en precios y cantidades, así como sus efectos sobre los ingresos totales.

2.1. Analiza y compara el funcionamiento de los diferentes tipos de mercados, explicando sus diferencias.

2.2. Aplica el análisis de los distintos tipos de mercados a casos reales identificados a partir de la observación del entorno más inmediato.

2.3. Valora, de forma crítica, los efectos que se derivan sobre aquellos que participan en estos diversos mercados.

### *Bloque 4. La macroeconomía*

#### Contenidos

- Macromagnitudes: La producción. La renta. El gasto. La inflación. Tipos de interés.
- El mercado de trabajo. El desempleo: tipos de desempleo y sus causas. Políticas contra el desempleo.
- Los vínculos de los problemas macroeconómicos y su interrelación.
- Limitación de las variables macroeconómicas como indicadoras del desarrollo de la sociedad.

#### Criterios de evaluación

1. Diferenciar y manejar las principales magnitudes macroeconómicas y analizar las relaciones existentes entre ellas, valorando los inconvenientes y las limitaciones que presentan como indicadores de la calidad de vida.

2. Interpretar datos e indicadores económicos básicos y su evolución.

3. Valorar la estructura del mercado de trabajo y su relación con la educación y formación, analizando de forma especial el desempleo.

4. Estudiar las diferentes opciones de políticas macroeconómicas para hacer frente a la inflación y el desempleo.

### Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Valora, interpreta y comprende las principales magnitudes macroeconómicas como indicadores de la situación económica de un país.

1.2. Relaciona las principales macromagnitudes y las utiliza para establecer comparaciones con carácter global.

1.3. Analiza de forma crítica los indicadores estudiados valorando su impacto, sus efectos y sus limitaciones para medir la calidad de vida.

2.1. Utiliza e interpreta la información contenida en tablas y gráficos de diferentes variables macroeconómicas y su evolución en el tiempo.

2.2. Valora estudios de referencia como fuente de datos específicos y comprende los métodos de estudio utilizados por los economistas.

2.3. Maneja variables económicas en aplicaciones informáticas, las analiza e interpreta y presenta sus valoraciones de carácter personal.

3.1. Valora e interpreta datos y gráficos de contenido económico relacionados con el mercado de trabajo.

3.2. Valora la relación entre la educación y formación y las probabilidades de obtener un empleo y mejores salarios.

3.3. Investiga y reconoce ámbitos de oportunidades y tendencias de empleo.

4.1. Analiza los datos de inflación y desempleo en España y las diferentes alternativas para luchar contra el desempleo y la inflación

### *Bloque 5. Aspectos financieros de la economía*

#### Contenidos

- Funcionamiento y tipología de dinero en la Economía.
- Proceso de creación del dinero.
- Análisis de los mecanismos de oferta y demanda monetaria y sus efectos sobre el tipo de interés.
- Funcionamiento del sistema financiero y del Banco Central Europeo

#### Criterios de evaluación

1. Reconocer el proceso de creación del dinero, los cambios en su valor y la forma en que éstos se miden.

2. Describir las distintas teorías explicativas sobre las causas de la inflación y sus efectos sobre los consumidores, las empresas y el conjunto de la Economía.

3. Explicar el funcionamiento del sistema financiero y conocer las características de sus principales productos y mercados.

4. Analizar los diferentes tipos de política monetaria.

5. Identificar el papel del Banco Central Europeo, así como la estructura de su política monetaria.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Analiza y explica el funcionamiento del dinero y del sistema financiero en una Economía.

2.1. Reconoce las causas de la inflación y valora sus repercusiones económicas y sociales.

3.1. Valora el papel del sistema financiero como elemento canalizador del ahorro a la inversión e identifica los productos y mercados que lo componen.

4.1. Razona, de forma crítica, en contextos reales, sobre las acciones de política monetaria y su impacto económico y social.

5. 1. Identifica los objetivos y la finalidad del Banco Central Europeo y razona sobre su papel y funcionamiento.

5. 2. Describe los efectos de las variaciones de los tipos de interés en la Economía.

### *Bloque 6. El contexto internacional de la Economía*

#### Contenidos

- Funcionamiento, apoyos y obstáculos del comercio internacional.
- Descripción de los mecanismos de cooperación e integración económica y especialmente de la construcción de la Unión Europea.
- Causas y consecuencias de la globalización y del papel de los organismos económicos internacionales en su regulación.

#### Criterios de evaluación

1. Analizar los flujos comerciales entre dos economías.

2. Examinar los procesos de integración económica y describir los pasos que se han producido en el caso de la Unión Europea.

3. Analizar y valorar las causas y consecuencias de la globalización económica así como el papel de los organismos económicos internacionales en su regulación.

### Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Identifica los flujos comerciales internacionales.

2.1. Explica y reflexiona sobre el proceso de cooperación e integración económica producido en la Unión Europea, valorando las repercusiones e implicaciones para España en un contexto global.

3.1. Expresa las razones que justifican el intercambio económico entre países.

3.2. Describe las implicaciones y efectos de la globalización económica en los países y reflexiona sobre la necesidad de su regulación y coordinación.

### Bloque 7. Desequilibrios económicos y papel del estado en la Economía

#### Contenidos

- Las crisis cíclicas de la economía
- El Estado en la Economía. La regulación. Los fallos del mercado y la intervención del sector público. La igualdad de oportunidades y la redistribución de la riqueza.
- Valoración de las políticas macroeconómicas de crecimiento, estabilidad y desarrollo.
- Consideración del medio ambiente como recurso sensible y escaso.
- Identificación de las causas de la pobreza, el subdesarrollo y sus posibles vías de solución.

#### Criterios de evaluación

1. Reflexionar sobre el impacto del crecimiento y las crisis cíclicas en la Economía y sus efectos en la calidad de vida de las personas, el medio ambiente y la distribución de la riqueza a nivel local y mundial.

2. Explicar e ilustrar con ejemplos significativos las finalidades y funciones del Estado en los sistemas de Economía de mercado e identificar los principales instrumentos que utiliza, valorando las ventajas e inconvenientes de su papel en la actividad económica.

### Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Identifica y analiza los factores y variables que influyen en el crecimiento económico, el desarrollo y la redistribución de la renta.

1.2. Diferencia el concepto de crecimiento y de desarrollo.

1.3. Reconoce y explica las consecuencias del crecimiento sobre el reparto de la riqueza, sobre el medioambiente y la calidad de vida.

1.4. Analiza de forma práctica los modelos de desarrollo de los países emergentes y las oportunidades que tienen los países en vías de desarrollo para crecer y progresar.

1.5. Reflexiona sobre los problemas medioambientales y su relación con el impacto económico internacional analizando las posibilidades de un desarrollo sostenible.

1.6. Desarrolla actitudes positivas en relación con el medioambiente y valora y considera esta variable en la toma de decisiones económicas.

1.7. Identifica los bienes ambientales como factor de producción escaso, que proporciona inputs y recoge desechos y residuos, lo que supone valorar los costes asociados.

2.1. Comprende y explica las distintas funciones del Estado: fiscales, estabilizadoras, redistributivas, reguladoras y proveedoras de bienes y servicios públicos

2.2. Identifica los principales fallos del mercado, sus causas y efectos para los agentes intervinientes en la Economía y las diferentes opciones de actuación por parte del estado.